les Abattoirs
FRAC Midi-Pyrénées

LES VISITES DECOUVERTES
Mode d'emploi

Chers enseignants,

Dès votre arrivée à l'accueil du musée des Abattoirs, la classe entière est prise en charge pour une présentation du lieu et des expositions**. La classe est ensuite divisée en deux groupes**. Un groupe part avec la médiatrice culturelle pour une visite de l'exposition temporaire. **Le deuxième groupe reste avec vous pour une visite de l'autre partie de l'exposition aidé du document ci-joint**. Au bout de 45 minutes nous inversons les groupes.

Eveiller les enfants à l'art moderne et contemporain, donner du sens aux images qui les entourent, rendre leur regard plus autonome, sont les enjeux essentiels de nos visites découvertes. Pour vos élèves, il s'agit de distinguer ce qui constitue l'objet d'art (sa forme, ses matériaux, ses couleurs…) de son interprétation (son symbole, son ressenti…).

Un parcours de trois œuvres de l'exposition temporaire vous est proposé. Pour appréhender chacune des œuvres nous avons pensé **un jeu de questions/réponses qui permettra un temps de regards, d'échanges entre les élèves**, ainsi que la confrontation de leurs points de vue, pour parfaire leur regard critique.

Ce document est une invitation à la découverte d'un lieu, d'une collection, à la discussion….**Laissez-vous guider par cet outil pédagogique, vous y trouverez les clés nécessaires pour profiter au maximum de cette visite découverte !**

les Abattoirs
FRAC Midi-Pyrénées

LES VISITES DÉCOUVERTES

Parcours « Dévider le réel »

Du 18 septembre 2015
au 17 janvier 2016

Sous le titre de « Dévider le réel » le musée des Abattoirs vous propose de découvrir un accrochage d'œuvres de la collection autour d'un questionnement entre l'art et le réel !

Dévider le réel ? Qu'est ce que ça veut dire ?

Dévider le réel, ce n'est pas le vider, l'épuiser, mais plutôt le dérouler comme une pelote de laine, pour pouvoir l'observer, le raconter. Avec ce parcours « visite découverte » nous proposons de faire l'expérience de trois œuvres qui vont vous placer dans une situation d'indécision, existe-t-il une réalité ?

Collectif ALP, *La réalité n'existe pas*, 2005

ALP est un collectif de 9 artistes entre 1997 et 2006 qui s'intéresse aux relations humaines. L'objectif du collectif est de créer des moments de vie et de rencontre. Ce sont des œuvres à vivre, où les spectateurs sont invités à venir expérimenter un moment d'échange et de partage. ALP c'est une aventure, une expérience de vie ! « *La réalité n'existe pas* » est une de leurs œuvres.

Observe l'œuvre et décris la. À quoi te fait-elle penser ?

Posée sur une remorque, cette sculpture s'inspire des enseignes lumineuses commerciales, symbole du développement économique des villes.

As-tu déjà vu des enseignes publicitaires comme celle-ci ?

Ces enseignes se trouvent souvent au bord des routes et dans les zones commerciales. Avec toutes ces couleurs, cette œuvre fait penser aux guirlandes lumineuses des sapins de Noël, aux lumières des fêtes foraines. On se trouve captivé, hypnotisé !

En quoi cette sculpture est différente des sculptures classiques ?

« *La réalité n'existe pas* » est une sculpture, c'est un objet en trois dimensions autour duquel tu peux tourner, cependant elle est différente de la plupart des sculptures car elle est nomade. L'œuvre est libérée des contraintes statiques de la sculpture du fait que son socle est une remorque et qu'elle puisse circuler dans la ville.

Et toi, à quel endroit choisirais-tu de l'amener ? Pourquoi ?

Pourquoi le collectif ALP a créé une sculpture mobile ?

En étant mobile l'œuvre peut franchir les frontières du musée ou de la galerie et s'installer dans l'espace public. Ainsi dans la rue, sur les routes, dans les parcs ou sur une place, l'œuvre vient à la rencontre des gens et peut être vue par un plus grand nombre. La sortie de l'œuvre est vécue par le collectif comme une fête, une action artistique, une performance !

Quelle est la différence entre le panneau d'ALP et un véritable panneau publicitaire ?

On peut s'interroger ! En effet le panneau lumineux « *La réalité n'existe pas* » relève davantage du domaine de la publicité que celui de la sculpture. La différence c'est la destination de l'œuvre. Le panneau lumineux n'a pas été créé pour faire la publicité d'un magasin ou d'un produit. Il n'a pas été pensé en terme d'utilisation commerciale, mais pour une utilisation symbolique puisqu'il nourrit l'esprit et l'imaginaire de celui qui le regarde. Il n'est pas là pour vendre, mais pour nous offrir de quoi réfléchir !

La réalité n'existe pas ? Que veut dire cette phrase ?

Ici le message est porté par la lumière. Sa fonction n'est plus seulement d'éclairer ou de rendre visible, elle devient le titre même de l'œuvre. Elle devient un message, un slogan !

La réalité n'existe pas !

Cette affirmation interroge notre perception de la réalité. La réalité ne peut pas exister, puisque chaque personne a sa propre réalité, une réalité collective est impossible et ne peut donc pas exister ! L'œuvre parle à tout le monde puisqu'elle est diffusée dans l'espace collectif, pourtant elle porte un message individuel et personnel. Un message qui parle à chaque individu.

STEPHANE THIDET, *Le Refuge*, 2007

Ne t'approche pas trop vite de l'œuvre de Stéphane Thibet.

Aussi merveilleux que sombre, l'univers de Stéphane Thidet offre des visions déformées de la réalité. Ses œuvres suggèrent un autre monde, un nouvel état des choses. Elles sont souvent liées à l'enfance et au divertissement : la fête foraine, les jeux, le camping, le zoo... Il détourne et trouble ce qui nous est connu, amenant chacun de nous à regarder et à interroger la réalité. Comme Oliver Beer, Stéphane Thidet, déforme notre quotidien et nos connaissances pour faire travailler notre imagination.

Observe ce refuge de loin.
Que vois-tu ?

« *Le Refuge* » de Stéphane Thidet est une cabane en bois, équipée de quelques éléments de mobilier, comme celles où alpinistes et randonneurs viennent s'abriter ou passer la nuit en montagne. Elle est éclairée d'une lumière pâle et un bruit d'eau semble s'échapper des fenêtres et de la porte d'entrée.

Qu'est ce qu'une cabane évoque pour toi ?
À quoi sert-elle ?

Cette œuvre s'appelle « *Le Refuge* ». Pourquoi l'artiste a-t-il choisi ce nom d'après toi ?

La cabane est considérée comme l'origine de l'architecture. Elle serait née du besoin des hommes de se ménager un abri contre les intempéries. Elle est souvent bâtie de manière rudimentaire, d'où sa fragilité et sa simplicité. Elle fait appel habituellement à un matériau naturel : du bois, des branchages, de la paille, de la pierre. Elle est en règle générale construite manuellement et avec les moyens du bord.

En regardant cette œuvre de loin que ressens-tu ?

Tu peux t'approcher de la cabane maintenant. La cabane est traversée d'une pluie sans fin. Les murs, les meubles, les livres, tout est mouillé. L'intérieur ne laisse aucune possibilité de séjour : il y fait froid, humide et sombre. La pénombre règne dans la cabane qui est éclairée par une unique lumière. Malgré ces conditions inhospitalières la présence de livres et d'objets usuels prouve que ce lieu fût investi par des habitants. Mais il semble bien que ces êtres aient été contraints de fuir rapidement, la clé laissée sur la porte grande ouverte en constitue un indice. À partir de là, l'imaginaire du public entre en action, chacun étant conduit à se raconter une histoire...

Que ressens-tu face à cette pluie ?

La porte est ouverte, on peut donc rentrer dans la cabane. Le ferais-tu ?

Bien que la porte soit ouverte, personne ne songerait à pénétrer dans la cabane puisqu'il pleut à l'intérieur. Regarder par la fenêtre la pluie tomber ne procure pas ici un sentiment de plaisir et de sécurité.

Pourquoi l'artiste a-t-il choisi de faire tomber une pluie dans cette cabane ? Qu'est ce que cela signifie pour lui ?

L'artiste inverse la réalité, l'extérieur et l'intérieur. Le refuge devient un lieu hostile, alors que d'habitude il est un lieu où l'on vient se mettre en sécurité. Le refuge est alors à trouver à l'extérieur, et peut-être en nous-même. Stéphane Thidet manipule les objets et les formes et propose à travers ses œuvres des situations où la réalité se trouve inversée !

OLIVER BEER, *Alice Falling*, 2004

Oliver Beer est un artiste anglais qui a suivi des études de cinéma et d'audio visuel et qui est également musicien. C'est pourquoi il est un artiste pluridisciplinaire. Il réalise des dessins, des photographies, des vidéos, des performances et des œuvres sonores.

Assieds-toi devant cette animation et regarde la en entier.

Que vois-tu ?
Reconnais-tu de quoi il s'agit ?

Le film d'Oliver Beer « *Alice Falling* » s'inspire du livre de Lewis Carroll. C'est une version Walt Disney du livre qui se déroule au moment où l'héroïne tombe dans le terrier.

Les Aventures d'Alice au pays des merveilles est un roman anglais écrit en 1865 par Lewis Carroll. C'est l'histoire de la jeune Alice qui s'ennuie pendant que sa sœur lit un livre. Mais voilà qu'un lapin blanc aux yeux roses vêtu d'une veste passe près d'elle en courant. Lorsqu'elle le voit sortir une montre de sa poche et s'écrier : « *Je suis en retard ! En retard ! En retard !* », elle se dit que décidément ce lapin a quelque chose de spécial et décide de le suivre.
En entrant derrière lui dans son terrier, elle fait une chute presque interminable qui l'emmène au pays des merveilles. Elle va rencontrer de drôles de personnages et se trouver confrontée à l'absurde et au bizarre...

En y regardant de plus près, s'agit-il selon toi des vraies images du dessin animé ?

Le film de 2 minutes 17 est composé de cinquante quatre images coloriées par des enfants. Sans recevoir de consigne d'interprétation chaque enfant était invité à colorier comme il le souhaitait. Ils ont pu ainsi imaginer un fond et une tenue pour Alice en changeant les formes et les couleurs ! Mis bout à bout et montés en boucle, tous ces dessins créent un petit film représentant la chute d'Alice.

« J'ai fait colorier par des enfants, les calques correspondants à 54 images successives de cette chute. Puis, je les ai scannés et remontés sous forme d'un film court en boucle qui met en lumière le crayonné des enfants, leur propre imagination... »

Pourquoi Oliver Beer a préféré faire dessiner des enfants plutôt que de reprendre les images du dessin animé ?

On retrouve le rythme, la structure et les formes de l'extrait du Walt Disney. Mais par la personnalité de chaque enfant le film est enrichi : il est plus coloré, plus vivant !

Quelles émotions te procurent toutes ces couleurs ?

Que ressens-tu en regardant Alice chuter ? Es-tu amusé(e), effrayé(e) ?

Selon toi, qu'est-ce que l'artiste a voulu représenter par la chute d'Alice ?

Quand Alice tombe en tournoyant dans le vide du terrier elle passe d'un monde défini par les adultes, un monde qui est le sien à un monde fantastique. Elle passe d'une réalité à une autre.

« Dans le dessin animé de Walt Disney, Alice au pays des merveilles, une jeune fille tombe dans un terrier de lapin. Cette scène est pour moi, un moment clé du film, celui où elle bascule dans un autre univers. »

Ce n'est pas seulement un passage pour Alice... C'est également un passage pour nous, les spectateurs ! Oliver Beer veut nous faire tomber dans le terrier du lapin. Pour nous permettre de voir le monde qui nous entoure différemment. Il change la réalité par notre imagination.

les Abattoirs | 76 allées Charles de Fitte 31300 Toulouse

www.lesabattoirs.org

MAIRIE DE TOULOUSE

RÉGION MIDI-PYRÉNÉES